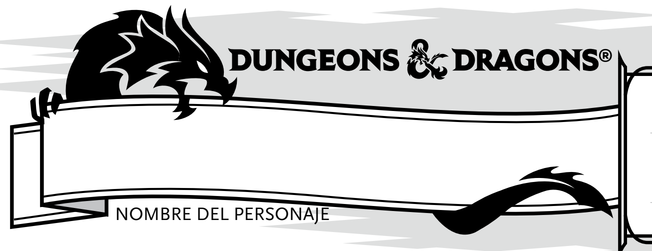


NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	NOMBRE DEL JUGADOR
Guerrero 1	Héroe del pueblo	

RAZA	ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA
Humano	Legal bueno	



Característica	Modificador	Puntuación
FUERZA	+2	14
DESTREZA	+3	16
CONSTITUCIÓN	+2	15
INTELIGENCIA	+0	11
SABIDURÍA	+1	13
CARISMA	-1	9

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ● +4 Fuerza
- ○ +3 Destreza
- ● +4 Constitución
- ○ +0 Inteligencia
- ○ +1 Sabiduría
- ○ -1 Carisma

HABILIDADES

- ○ +3 Acrobacias (Des)
- ○ +0 Arcanos (Int)
- ○ +2 Atletismo (Fue)
- ○ -1 Engaño (Car)
- ● +2 Historia (Int)
- ○ -1 Interpretación (Car)
- ○ -1 Intimidación (Car)
- ○ +0 Investigación (Int)
- ○ +3 Juego de Manos (Des)
- ○ +1 Medicina (Sab)
- ○ +0 Naturaleza (Int)
- ● +3 Percepción (Sab)
- ○ +1 Perspicacia (Sab)
- ○ -1 Persuasión (Car)
- ○ +0 Religión (Int)
- ○ +3 Sigilo (Des)
- ● +3 Supervivencia (Sab)
- ● +3 Trato con Animales (Sab)

13 SABIDURÍA PASIVA (PERCEPCIÓN)



14 CLASE DE ARM.

+3 INICIATIVA

30 pies VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 12

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d10

DADO DE GOLPE

ÉXITOS ○-○-○

FALLOS ○-○-○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y CONJUROS

NOMBRE	BONIF. ATAQUE	DAÑO/TIPO
Espadón	+4	2d6 + 2 cortante
Arco largo*	+7	1d8+3 perforante

*Puedes diaparar tu arco largo hasta 150 pies o hasta 600 pies pero con desventaje en la tirada de ataque.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Cuando fijo mi mente en algo, lo persigo. Además, siempre utilizo palabras largas como un intento de sonar mas inteligente.

IDEALES

Sinceridad. No es bueno pretender ser alguien que no soy.

VÍNCULOS

Un día, Thundertree será un pueblo próspero otra vez. Una estatua mía se erigirá en la plaza pública.

DEFECTOS

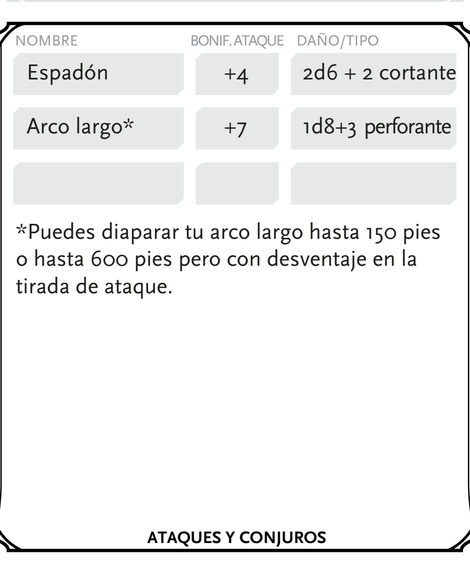
Estoy convencido/a de la importancia de mi destino, y estoy ciego/a ante mis limitaciones y el riesgo de fallar.

OTRAS COMPETENCIA E IDIOMAS

Competencias. Todas las armaduras, escudos, armas sencillas, armas marciales, herramientas de carpintero, vehículos (terrestres)

Idiomas. Común, Élfico

EQUIPO



Armadura de cuero, arco largo, 20 flechas, espadón, mochila, saco de dormir, utensilios de cocina portátiles, yesquero, 10 antorchas, raciones para 10 días, odre de agua, 50 pies de cuerda de cáñamo, herramientas de carpintero, pala, olla de hierro, ropas comunes, bolsa

RASGOS Y ATRIBUTOS

Segundo Aire. Tienes un a limitada reserva de aguante de la que puedes extraer para protegerte del daño. Puedes usar una acción adicional para recobrar puntos de golpe iguales a 1d10 + tu nivel de guerrero.

Una vez que hayas utilizado este rasgo, debes finalizar un descanso corto o largo antes de que puedas usarlo otra vez.

Estilo de Combate (Arquería). Obtienes un bonificador de +2 a las tiradas de ataque que realices con armas a distancia. Este bonificador ya está incluido en tu ataque con tu arco largo.

Hospitalidad Rústica. Ya que vienes de las filas de la gente común, encajas entre ellos con facilidad. Puedes hallar un lugar para ocultarte, descansar o recuperarte entre otros plebeyos, a menos que hayas demostrado ser un peligro para ellos. Te protegerán de la ley o de cualquiera que te esté buscando, aunque no están dispuestos a arriesgar sus vidas por ti.

Humano

Los humanos son la más joven de las razas comunes, llegando tarde al escenario del mundo y de existencia breve en comparación con los enanos, elfos y dragones. Pero son los innovadores, los triunfadores y los pioneros del mundo, los gente más adaptable y ambiciosa entre las razas comunes.

Cuando los humanos se establecen en algún lugar, permanecen ahí. Construyen ciudades para que perduren por las eras y grandes reinos que pueden durar siglos. Viven totalmente en el presente—haciéndolos adecuados para la vida de aventurero—pero también planifican para el futuro, empeñándose en dejar un legado que persista.

Las culturas humanas varían según la región. En los Reinos Olvidados, la ropa, arquitectura, cocina, música y literatura de las tierras norponientes de Neverwinter son diferentes de su contraparte oriental en las distantes Turmish o Impiltur. Las características físicas humanas varían de acuerdo a las antiguas migraciones de los humanos más primitivos, así que los humanos de Neverwinter tienen toda posible variación de coloración y rasgos.

Teniendo mucha más variedad que otras culturas, los humanos no tienen realmente nombres típicos. Algunos padres humanos le dan a sus hijos nombres de otras lenguas, como el Enano o Élfico (pronunciados más o menos correctamente). Los nombres tradicionales pueden variar ámpliamente. Podrías ser Haseid (Calishita), Kerri (Chondatiano), Kosef (Damariano), Amafrey (Iluskano), So-Kehur (Mulaniano), Madislak (Rashemí), Mei (Shou), o Salazar (Turamí).

Guerrero

Los guerreros son la clase de personaje más diversa en los mundos de Dungeons & Dragons. Caballeros andantes, generales conquistadores, campeones de la realeza—como guerreros, todos comparten una maestría sin par con las armas y armaduras, y una experticia con las habilidades de combate. Y también están habituados a la muerte, tanto repartiéndola como mirándola a la cara de manera desafiante.

Trasfondo

Tus padres vivían en el próspero pueblo de Thundertree, al este de la ciudad de Neverwinter y al borde del bosque de Neverwinter. Pero cuando el cercano Monte Hotenow erupcionó hace treinta años, tus padres huyeron, cargando contigo en plena infancia. Tu familia anduvo a la deriva de pueblo en pueblo, alrededor de la región, hallando trabajo como sirvientes u obreros donde pudieran.

Has pasado los últimos años en Neverwinter como trabajador de puerto y obrero en los desbordantes muelles de la ciudad. Pero está claro para ti y para los demás alrededor tuyo que estás destinado/a a mucho más. Te resististe contra un capitán de barco abusivo una vez, de manera que los otros trabajadores del muelle elevan la mirada hacia ti. Algún día, serás reconocido. Serás un/a héroe/heroína.

Meta Personal: Ahuyentar al Dragón. Las ruinas de Thundertree te llaman. Tu familia y sus amigos alguna vez vivieron aquí en prosperidad, y ahora están reducidos a trabajo de sirvientes. Las ruinas están poseídas por zombies de ceniza, y los rumores dicen que un dragón ha hecho su guarida en la Torre Vieja, pero esos son problemas que un/a héroe/heroína puede resolver. Mata al dragón o ahuyéntalo, y probarás—a ti y a los demás—que eres un/a héroe/heroína de verdad, destinado/a a la grandeza.

Alineamiento: Legal Bueno. Un/a héroe/heroína se enfrenta a la maldad y nunca deja que los bravucones se salgan con la suya. Un/a héroe/heroína lucha por la ley y el orden, para que todos puedan vivir en prosperidad y felicidad. Un/a héroe/heroína pelea con monstruos, despeja ruinas y protege al inocente. Te esfuerzas por ser un/a héroe/heroína de tales características.

Subiendo de Nivel

A medida que te aventuras y superas desafíos, obtienes puntos de experiencia (PX), tal como se explica en el libro de reglas.

Con cada nivel que obtienes, adquieres un Dado de Golpe adicional y añades 1d10 + 2 a tus puntos de golpe máximos.

2do Nivel: 300 PX

Oleada de Acción. Puedes esforzarte más allá de tus límites normales for un momento. En tu turno, puedes tomar una acción adicional además de tu acción regular y cualquier otra posible acción adicional.

Una vez que uses este rasgo, debes finalizar un descanso corto o largo antes de que puedas utilizarlo otra vez.

3er Nivel: 900 PX

Crítico Mejorado. Tus ataques con armas consiguen un golpe crítico con una tirada de 19 o 20.

4to Nivel: 2,700 PX

Mejora de Puntuación de Característica. Tu Destreza aumenta a 18, lo cual tiene los siguientes efectos:

- Tu modificador de Destreza se convierte a +4.
- Tu bonificador de ataque y tu daño de ataques basados en Destreza, tales como tu arco largo, aumentan en 1.
- Tu modificador a las tiradas de salvación de Destreza aumenta en 1.
- Tu modificador a las habilidades basadas en Destreza aumenta en 1.
- Siempre que lleves armadura ligera o ninguna armadura, tu Clase de Armadura aumenta en 1.
- Tu iniciativa aumenta en 1.

5to Nivel: 6,500 PX

Ataque Adicional. Cada vez que tomes una acción de Ataque durante tu turno, puedes realizar dos ataques, en vez de uno, como parte de llevar a cabo esa acción.

Bonificador de Competencia. Tu bonificador de competencia aumenta a +3, lo cual tiene los siguientes efectos:

- Tu bonificador de ataque aumenta en 1 para armas en las que tengas competencia.
- Tu modificador a tiradas de salvación y habilidades en las que tienes competencia (indicado por un ●) aumentan en 1.
- Debido a que el modificador para tu habilidad de Percepción aumentó, tu puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva aumenta en 1.

Mejorando Tu Armadura

A medida que adquieras tesoro, puedes comprar una armadura mejor para aumentar tu Clase de Armadura. El libro de reglas contiene equipo, incluyendo armadura.